

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan aplikasi penjualan berbasis *mobile* pada toko Ais Game menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.
2. Alur perancangan sistem pada aplikasi Ais Game menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*.
3. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan *black box testing*, dapat diketahui bahwa sistem penjualan Ais Game Banjarnegara dapat berjalan dengan baik.
4. Dengan adanya sistem penjualan berbasis *mobile apps*, toko Ais Game dapat melakukan promosi atau pengenalan toko.
5. Customer dapat membeli perlengkapan *game* sesuai dengan apa yang diinginkan melalui aplikasi.

#### 5.2 Saran

Aplikasi penjualan playstation Ais Game tentunya masih terdapat beberapa kekurangan, adapun saran untuk peneliti selanjutnya antara lain:

1. Aplikasi penjualan *playstation* Ais Game ini hanya dapat berjalan pada OS android maka dari itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi tersebut tidak hanya pada os android.
2. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan serta melengkapi fitur-fitur yang sudah ada pada aplikasi Ais Game.